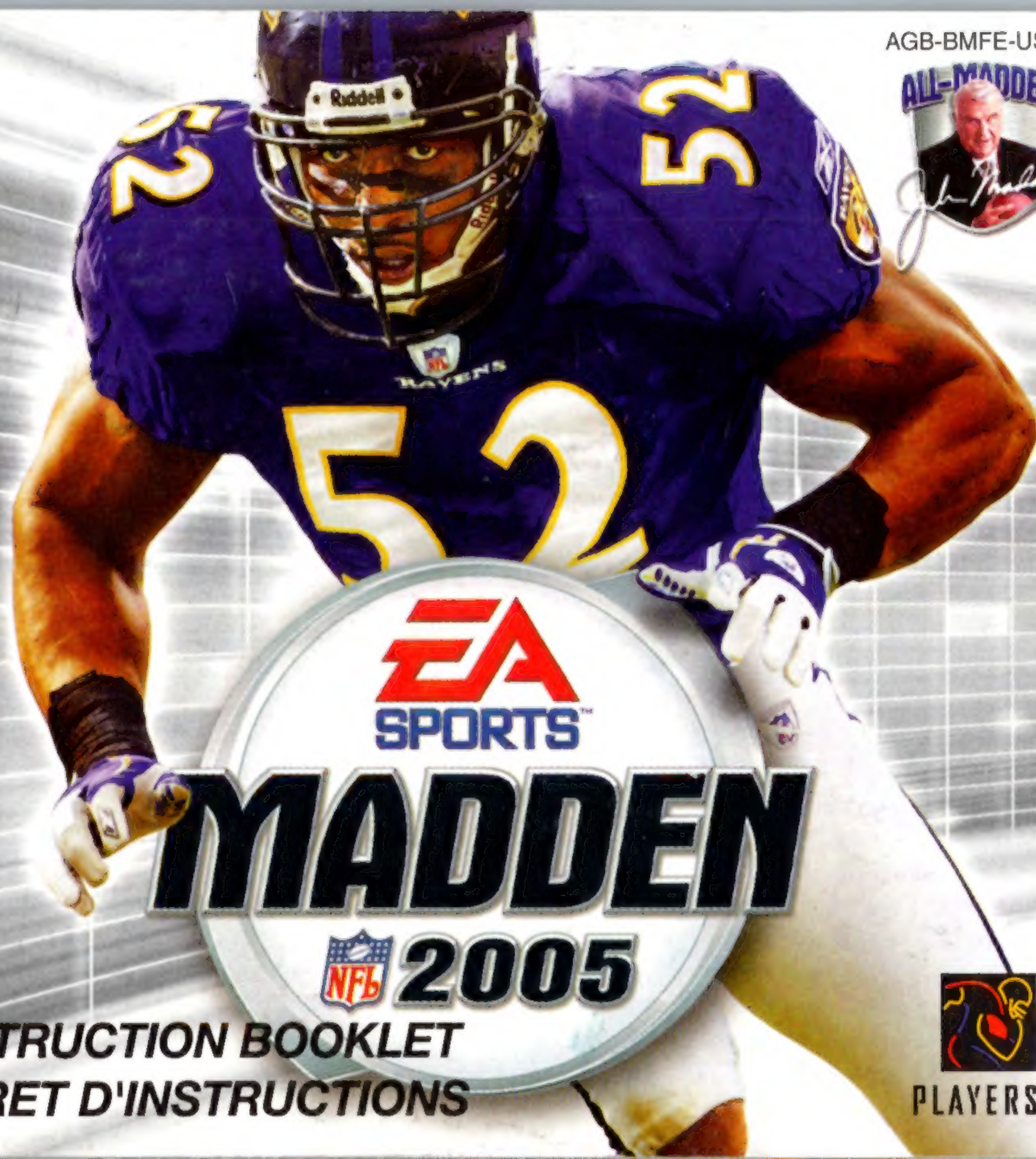
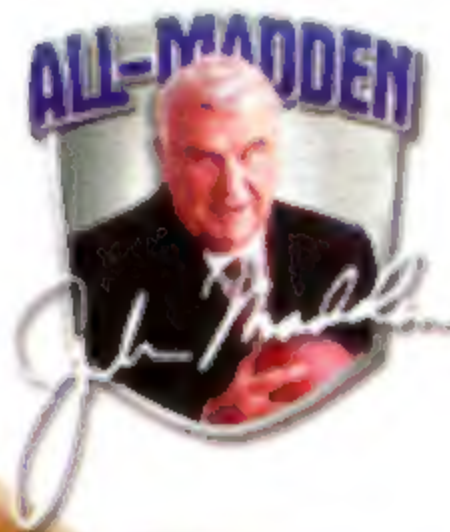


GAME BOY ADVANCE

AGB-BMFE-USA



EA
SPORTS™
MADDEN
NFL 2005

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLAYERS

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO[®] HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK CABLE.



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
GAME CONTROLS	5
SETTING UP THE GAME.....	10
PLAY NOW.....	11
ON THE FIELD	12
GAME MODES.....	16
MY MADDEN.....	18
2 PLAYER LINK MODE.....	21
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	22

STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Madden NFL 2005* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
4. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu. (see p. 10.)

For more info about this and other titles, check out EA SPORTS™ on the web at www.easports.com.

GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

ACTION	CONTROL
Highlight option	+ Control Pad ↕
Select option	A Button
Previous screen	B Button




OFFENSE (BEFORE THE SNAP)

ACTION	CONTROL
Call an audible	B Button then A Button, L Button, or R Button
Cancel an audible	B Button
View playing field left/right	R Button (hold) then + Control Pad ⇔
Snap the ball	A Button


OFFENSE (BEFORE THE SNAP) CONTINUED

HOT ROUTES

Use a Hot Route at the line of scrimmage when you see a weakness in the defense. Hot Routes quickly change a receiver's route before the snap.

- 1. To call a Hot Route**, press the **L** Button then press the corresponding button for the receiver whose route you want to change.
- 2.** After the receiver is selected, press the **+Control Pad**  to send him on a fly pattern, press the **+Control Pad**  for a curl pattern, or press the **+Control Pad**  to run an in/out pattern.
- 3.** To cancel a Hot Route call press **SELECT** when the Hot Route text is on screen.

RUNNING

ACTION	CONTROL
Run	+Control Pad
Dive	B Button
Juke	R Button and +Control Pad 
Spin	L Button
Sprint	A Button

PASSING

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
QB scramble	+Control Pad
Call up passing symbols (Normal Passing Mode only)	A Button
Pass to receiver	A Button, B Button, L Button, or R Button (tap button to lob; hold button down to throw a bullet)

RECEIVING

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
Select receiver closest to the ball	B Button
Jump/Catch pass	R Button
Dive	L Button
Sprint	A Button

DEFENSE (BEFORE THE SNAP)

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
Reposition player	+Control Pad
Select player	A Button
Secondary shift	R Button
Call an audible	B Button then A Button, L Button, or R Button
Cancel an audible	B Button
Defensive line shift	L Button

DEFENSE (AFTER THE SNAP)

<i>ACTION</i>	<i>CONTROL</i>
Run	+Control Pad
Select defender closest to the ball	A Button
Sprint	B Button
Dive	R Button
Jump/Raise hands	L Button
Swim move	L Button (when engaged in a block)
Spin	R Button (when engaged in a block)

KICKING GAME

ACTION	CONTROL
Snap the ball/ Aim kick/ Kick the ball	A Button
Fair catch (Receiving punts)	R Button
Return the kick	+ Control Pad
Touchback	Remain in end zone

To Kick:

1. Press the **A** Button to stop the directional meter. The power meter is activated.
2. Press the **A** Button again to stop the power meter at the highest point possible.

ONSIDE KICK

If you really need to get the ball back, try an onside kick. Be careful because if you don't recover it, your opponent will end up with great field position.

To make an onside kick:

1. Press the **B** Button (to call an audible) and then the **R** Button to get in the onside kick formation.
- ❖ To return to a normal kick, press the **B** Button and the **A** Button or **L** Button.
2. Press the **A** Button to perform the onside kick.

SETTING UP THE GAME

It's simple to learn the ropes and play like an All-Pro. The action begins from the Main menu.

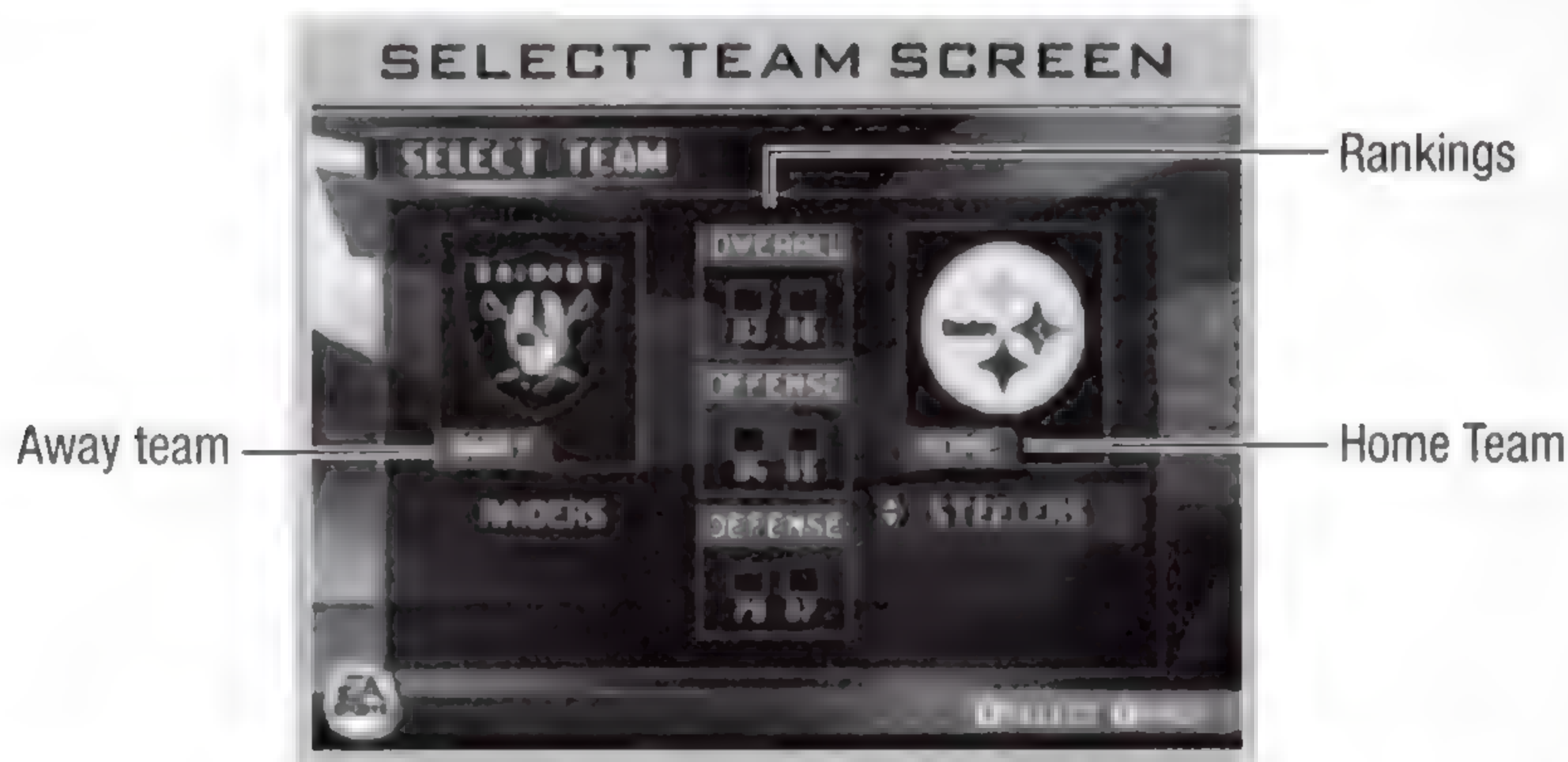
MAIN MENU



PLAY NOW

A Play Now 'exhibition' game gets you on the field as fast as possible.

1. To begin a **PLAY NOW** game, select PLAY NOW from the Main menu. The Select Team screen appears.

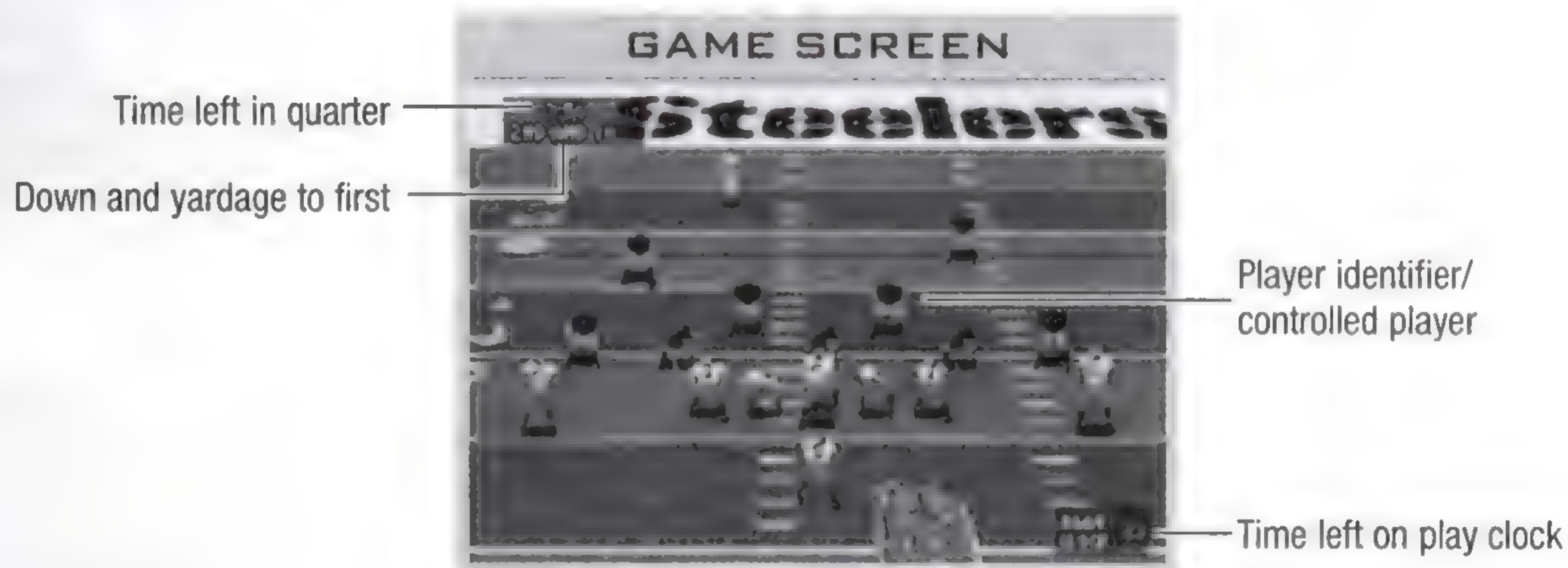


2. Select the home and away teams for the game. The Select Controller screen appears.
3. Choose your squad by moving the on-screen icon over the team logo you want to play as.
4. Press the **A** Button to begin the game.

ON THE FIELD

It's game time. Strap on your helmet and get ready for some hard-hitting action.

GAME SCREEN



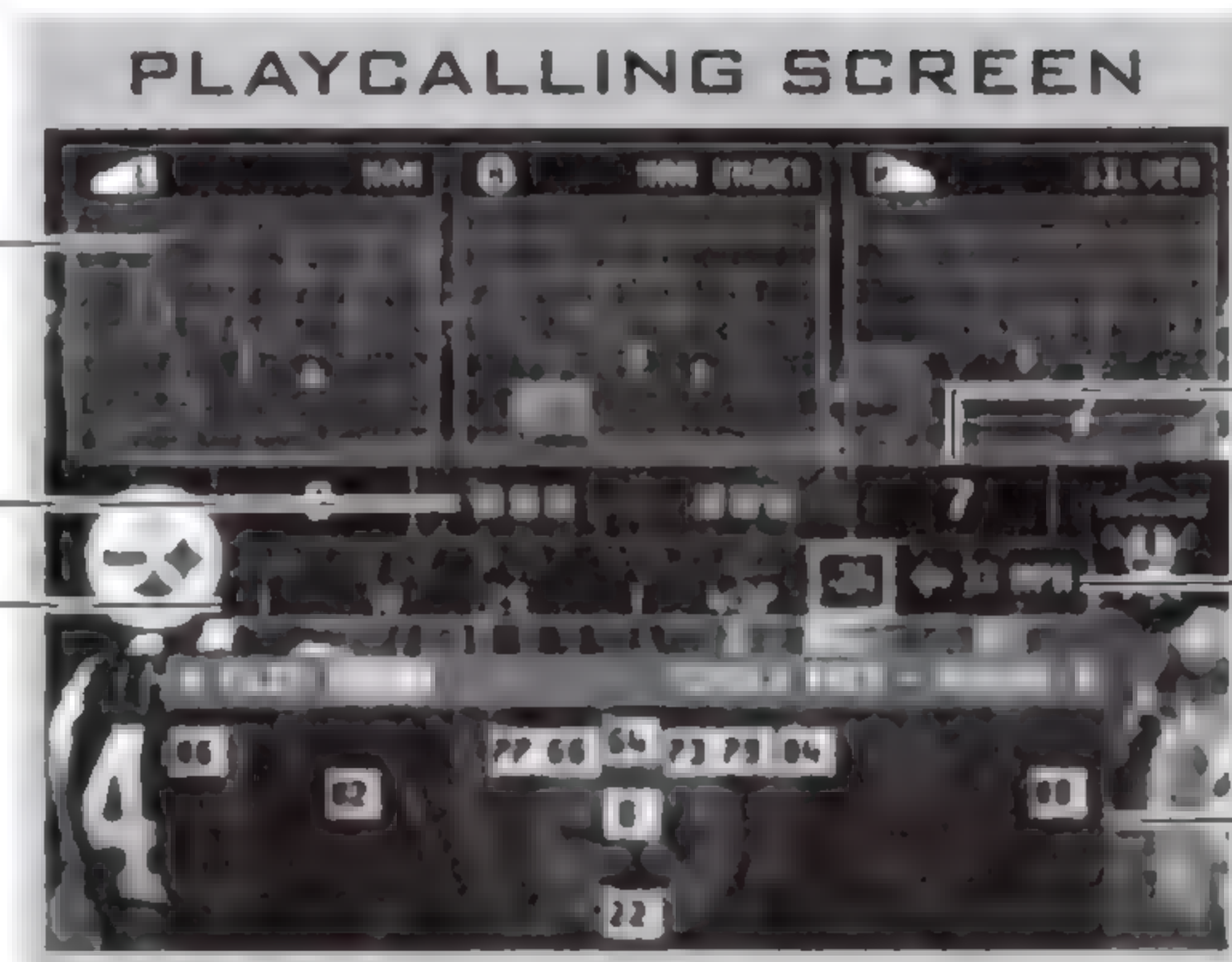
- ❖ If your controlled player is off-screen, an arrow the same color as your control star points toward him from the edge of the screen.

PLAYCALLING

Defensive Formation/Play Windows (Defense is always at the top of the screen)

Timeouts remaining

Down, quarter, and clock information



Score

Wind speed and direction

Offensive Set/Formation/Play Windows

To Select a Play:

1. Press the **+**Control Pad \updownarrow to select a formation (press the **+**Control Pad \leftrightarrow to scroll through the formation sets when available). Once you have the desired formation and set, press the **A** Button.
 2. A list of three plays appears. Press the **+**Control Pad \updownarrow to scroll through the available plays and then press the button that corresponds to the play you want to pick.
- ❖ To go back to the previous window, press the **B** Button. To flip plays (change the formation to the opposite side of the field), press **SELECT**.

PLAYCALLING CONTINUED

- ❖ To run a hurry-up offense, press and hold the **A** Button immediately at the end of the play (after the whistle blows). The offense hurries to the line, and repeats the previous play.
- ❖ After each play, the offense has 40 seconds (25 seconds after penalties and change of possession) to select a play before a delay of game penalty is called. The defense has five seconds to choose a play after the offense is ready to break the huddle.

PAUSE MENU

- ❖ During the game, press **START** to take a break and access the Pause menu.

NOTE: The Pause menu options are self explanatory except for those explained below.

SUBSTITUTIONS

Make lineup and player substitutions or re-arrange the depth chart.

DEPTH CHART

To re-arrange the depth chart for all positions:

1. Press the **L** Button to toggle positions.
2. Select the player you want to reorder or remove. The cursor moves to the bottom field.
3. Select the player you want to sub in.

OFFENSIVE/DEFENSIVE FORMATION

To select individual players assigned to each formation:

- 1.** Press the **L** Button to cycle through the various formations/sets.
- 2.** Press the **R** Button to cycle through the positions.
- 3.** Once the position you want to change is selected, press the **A** Button. The cursor moves to the bottom field.
- 4.** Select a player from the list and the substitution is completed.

AUDIBLES

To select your audibles on both sides of the ball:

- 1.** Select OFFENSE or DEFENSE.
- 2.** Select which of your three audibles you want to change. The cursor moves down to the Playcalling screen.
- 3.** Select a new play and the new audible is set to the respective button.

SETTINGS

Set up your game how you want it played. See *Gameplay Settings* on p. 20 for more info.

GAME MODES

Play a full NFL season, compete in a Two Minute Drill, get some practice time in, or customize and play any game situation.

SEASON

Battle for a championship ring in a single NFL season.

TEAM SELECT SCREEN

Place a check mark in the box of the team(s) that you would like to control during the season. When finished, press **START** to advance to the Season menu.

PLAY WEEK MENU

From the Play Week menu, you can play or simulate (CPU plays the game) games on the schedule. To play a game, highlight the match-up and press the **A** Button. A check mark appears. Press **START** to reach the Controller screen. All games without a check mark are simulated.

AFTER THE SEASON

If your selected team(s) fails to make the post-season, you can play or simulate any of the remaining games.

TWO MINUTE DRILL

The game is on the line and time is winding down. Think you can handle the pressure?

To start a Two Minute Drill:

- 1.** Choose Two Minute Drill from the Game Modes menu.
- 2.** Press the **R** Button to cycle through defensive teams alphabetically. To add additional players, press the **L** Button.
- 3.** Highlight a player and press the **+Control Pad** \Leftrightarrow to select a team.
- 4.** Press **START** to begin.

SITUATION

Customize and play any game situation exactly the way you want it.

To play a certain situation, choose each parameter in the Situation Setup screen, and then continue as you would in a Play Now game (see *Play Now* on p. 11).

PRACTICE

Perfect your playing style by practicing the playbook with or without a defense.

TEAM PRACTICE SETUP MENU

- Team** Select a team to control.
- Control** Control **OFFENSE**, DEFENSE, KICK, or KICK RETURN teams.
- Defense** When controlling the offense, you have the option of running your plays with or without a defense on the field. Default is **ON**.

MY MADDEN

Manage rosters, keep track of Madden Cards, review your records, and set the gameplay settings.

ROSTERS

Set up your depth chart at every position, trade players from team to team, sign free agents, and release players.

NOTE: Trades made from the Main menu are only active for that game session.

MADDEN CARDS

Earn tokens for each Madden Challenge task completed, and use tokens to buy Madden Cards that give your game a boost.

RATING SYSTEM

There are four categories in which Madden Cards are rated: **(1) Power**, indicates how “strong” a card is; **(2) Value** determines the number of tokens you receive when you sell a card; **(3) Rarity**, tells you the odds of getting a particular card; and **(4) Life** equals the life expectancy of a card (unlimited or once).

CHALLENGE STATUS

Tasks Completed	Percent of tasks completed at a particular level.
Tokens Current Total	Total number of Madden tokens for that user.
Level Select	View one of five Challenge Levels.
Token Scale Table	Check the number of tokens earned on each skill level for completing a task.
Challenge Task Table	List of tasks for selected level. The token scale has a highlighted box around the particular level at which a task has been completed.

CARD BOOK

View the cards you have collected or buy new packs.

To Play or Sell a Madden Card:

1. From the Card Book screen select a card to sell by highlighting it and pressing the **A** Button. The View/Activate Card screen appears.
 2. Choose to either **ACTIVATE CARD** or **SELL CARD BACK**. The Card Book screen reappears.
- ❖ To deactivate a card before the start of a game, select it again in the Card Book and press the **A** Button. The View/Activate Card screen then gives you the option to deactivate it.

GAMEPLAY SETTINGS

Gameplay	Change game settings including quarter length, skill level (ROOKIE level is for beginners, PRO is for low-intermediate players, ALL-PRO for high-intermediate, and ALL MADDEN is for experts), salary cap, and more.
Customize AI	Set up the playing style of the computer players.
Penalty Settings	Set the frequency of penalties called with the penalty sliders.

2 PLAYER LINK MODE

Madden NFL 2005 allows head-to-head play between you and a friend through a Game Boy® Advance Game Link® cable.

- 1. To set up a Link Play game:** Connect two Game Boy® Advance systems via a Game Link® cable and press **START** to access the Main menu (all players).
- 2.** From the Main menu, highlight LINK PLAY press the **A** Button. The Team Select menu appears (the Team Select menu appears only after Player 2 joins the game).
- 3.** To continue on to the field, follow the instructions in the *Play Now* section (see p. 11).

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Tom DiPace Photography

Software and Documentation © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, John Madden Football, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2004 NFL Properties LLC. Team names/logos are trademarks of the teams indicated. All other NFL-related trademarks are trademarks of the National Football League. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. www.nflplayers.com © 2004 PLAYERS INC. Riddell is a registered trademark of Ridmark. Corporation Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

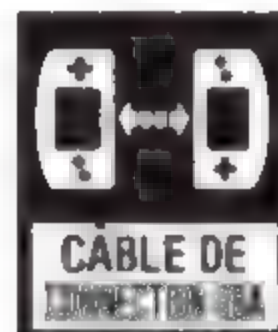
- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	30
COMMANDES DE JEU.....	31
CONFIGURATION DU JEU	36
PLAY NOW (JOUER MAINTENANT)	37
SUR LE TERRAIN	38
MODES DE JEU	42
MY MADDEN.....	45
MODE DE LIAISON 2 JOUEURS	48
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	49

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Madden NFL 2005* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour passer au menu principal. (Voir p. 36.)

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA SPORTS^{MD} sur le web à l'adresse www.easports.com.

COMMANDES DE JEU

OPTIONS DE MENU




ACTION	COMMANDE
Mettre l'option en surbrillance	+Croix directionnelle ↲
Sélectionner l'option	Bouton A
Écran précédent	Bouton B

OFFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)


ACTION	COMMANDE
Demander un changement de jeu	Bouton B, puis bouton A, bouton L ou bouton R
Annuler le changement de jeu	Bouton B
Afficher le terrain (gauche/droite)	Bouton R (maintenir enfoncé) puis +croix directionnelle ⇄
Remise du ballon du centre au quart	Bouton A

JEUX À OPTIONS

Utilisez un jeu à options à la ligne de mêlée lorsque vous décelez une faiblesse dans la défensive. Les jeux à options visent à modifier rapidement le tracé initial d'un receveur avant la remise du ballon au quart.

- 1. Pour choisir un jeu à options**, appuyez sur le bouton **L**, puis appuyez sur le bouton du receveur dont vous voulez changer le tracé.
- 2.** Après avoir sélectionné le receveur, appuyez sur la **+croix directionnelle**  pour lui faire faire un tracé sprint, la **+croix directionnelle**  pour un tracé en crochet ou la **+croix directionnelle**  pour un tracé intérieur/extérieur.
- 3.** Pour annuler un jeu à options, appuyez sur **SELECT** pendant que le texte de jeu à options est à l'écran.

COURSE

ACTION	COMMANDE
Courir	+Croix directionnelle
Plonger	Bouton B
Feinter	Bouton R et +croix directionnelle 
Tourner	Bouton L
Sprinter	Bouton A

PASSES

ACTION	COMMANDE
Course du quart-arrière	+Croix directionnelle
Afficher les icônes de passe (mode de passe normale seulement)	Bouton A
Passer au receveur	Bouton A, bouton B, bouton L ou bouton R (frapper légèrement pour un lob; maintenir enfoncé pour un tir bas rapide)

RÉCEPTION

ACTION	COMMANDE
Sélectionner le receveur le plus près du ballon	Bouton B
Sauter/Attraper la passe	Bouton R
Plonger	Bouton L
Sprinter	Bouton A

DÉFENSIVE (AVANT LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE
Repositionner le joueur	+Croix directionnelle
Sélectionner un joueur	Bouton A
Déplacer le secondeur	Bouton R
Demander un changement de jeu	Bouton B puis bouton A , bouton L ou bouton R
Annuler le changement de jeu	Bouton B
Déplacement de la ligne défensive	Bouton L

DÉFENSIVE (APRÈS LA REMISE DU CENTRE AU QUART)

ACTION	COMMANDE
Courir	+Croix directionnelle
Sélectionner le joueur défensif le plus près du ballon	Bouton A
Sprinter	Bouton B
Plonger	Bouton R
Sauter/Lever les bras	Bouton L
Frappe et poussée des mains	Bouton L (lorsque engagé dans un blocage)
Tourner	Bouton R (lorsque engagé dans un blocage)

BOTTÉS

ACTION	COMMANDE
Remise du ballon/Diriger le botté/Botter le ballon	Bouton A
Arrêt de volée (Attraper les bottés de dégagements)	Bouton R
Renvoyer le botté	+Croix directionnelle
Touchback	Demeurer dans l'extrémité de la zone

Pour botter le ballon :

1. Appuyez sur le bouton **A** pour arrêter l'indicateur directionnel. L'indicateur de puissance est activé.
2. Appuyez sur le bouton **A** de nouveau pour arrêter l'indicateur de puissance à son maximum.

BOTTÉ COURT EN JEU

Si vous cherchez désespérément à reprendre possession du ballon, vous devez tenter le botté court en jeu. Soyez prudent car si vous ne parvenez pas à reprendre possession du ballon, votre adversaire prendra vite le contrôle du terrain.

Pour effectuer un botté court en jeu :

1. Appuyez sur le bouton **B** (pour demander un jeu), puis sur le bouton **R** pour exécuter la formation du botté court en jeu.
- ❖ Pour retourner à un botté normal, appuyez sur le bouton **B** et sur le bouton **A** ou sur le bouton **L**.
2. Appuyez sur le bouton **A** pour exécuter un botté court en jeu.

CONFIGURATION DU JEU

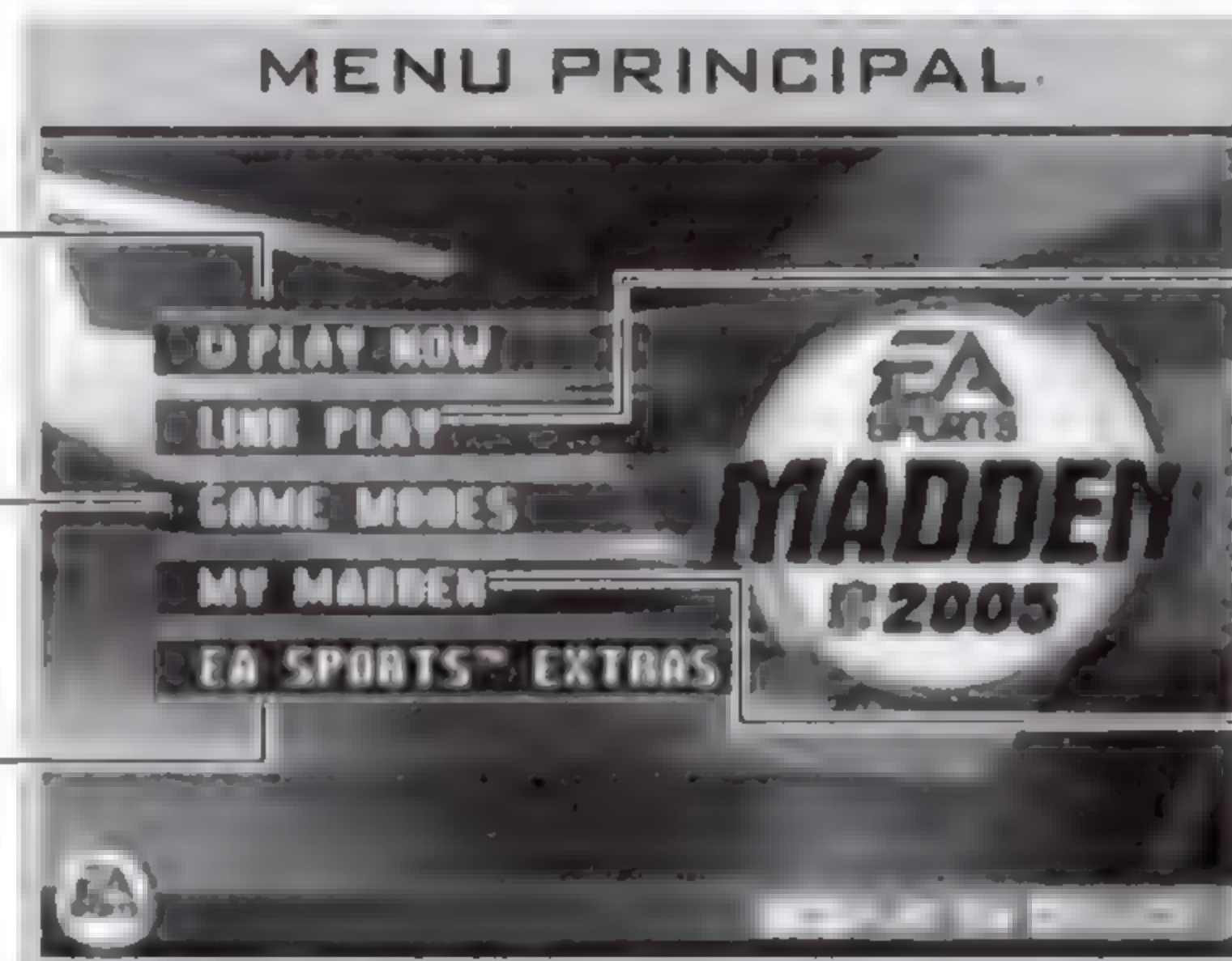
Il est facile d'apprendre à jouer et de jouer comme un pro. L'action commence au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Jouer un match hors-concours (voir *Play Now (Jouer Maintenant)*, p. 37)

Sélectionner le mode de jeu
Season ou Two Minute Drill

Jeter un coup d'œil sur les
mentions au générique et
sur le gagnant du Madden
Bowl de l'année passée



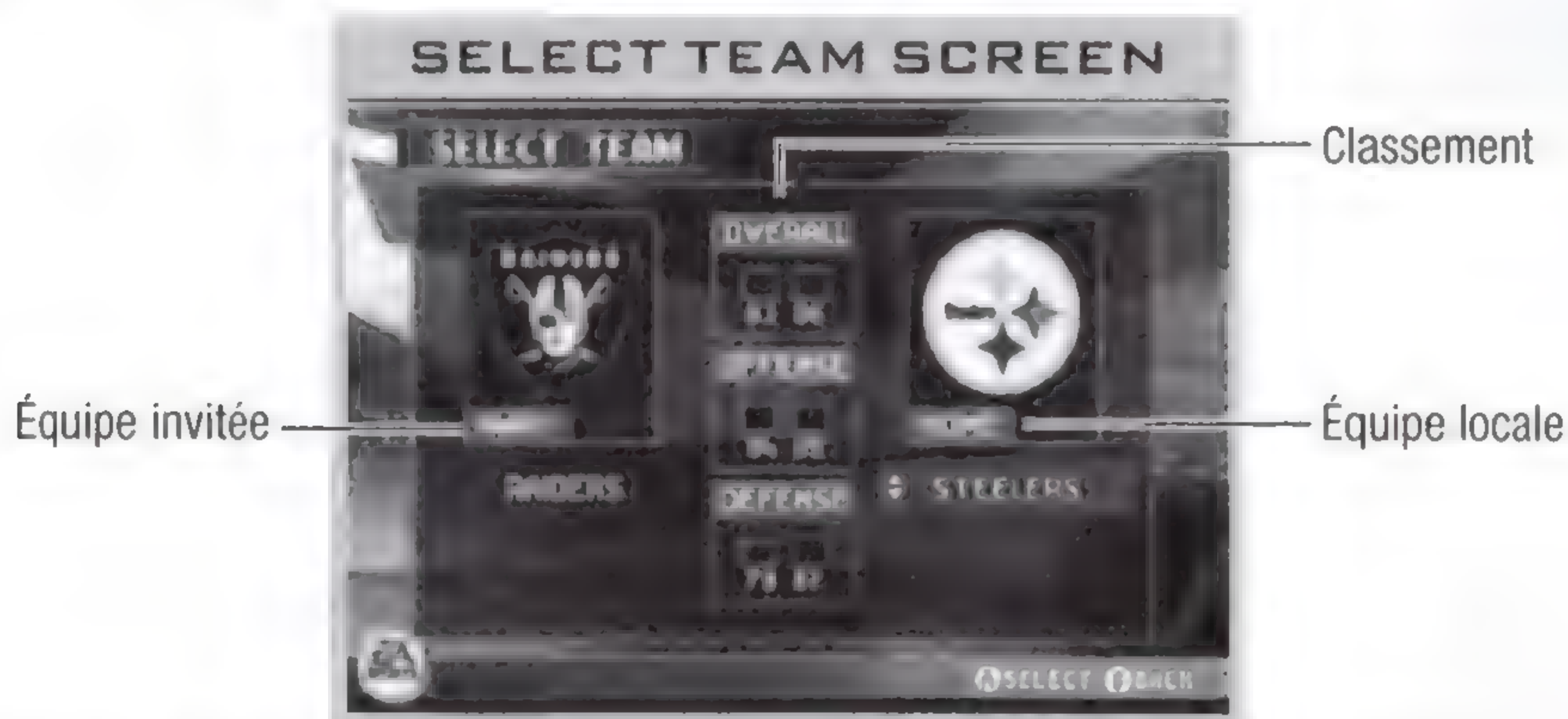
Établir une liaison
à un autre appareil
Game Boy® Advance

Afficher vos listes de
joueurs, vos cartes Madden
(voir p. 45), les livres de
records de la NFL et les
paramètres de jeu

PLAY NOW (JOUER MAINTENANT)

Un match hors-concours Play Now vous permet de sauter immédiatement sur le terrain.

1. **Pour lancer une partie PLAY NOW**, sélectionnez PLAY NOW à partir du menu principal. L'écran Select Team apparaît.



2. Sélectionnez les équipes locale et invitée. L'écran Select Controller s'affiche.
3. Choisissez votre équipe en plaçant l'icône sur le logo de l'équipe que vous voulez incarner.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour commencer la partie.

SUR LE TERRAIN

C'est l'heure de jouer. Attachez bien votre casque et préparez-vous à vivre des émotions fortes.

ÉCRAN DE JEU



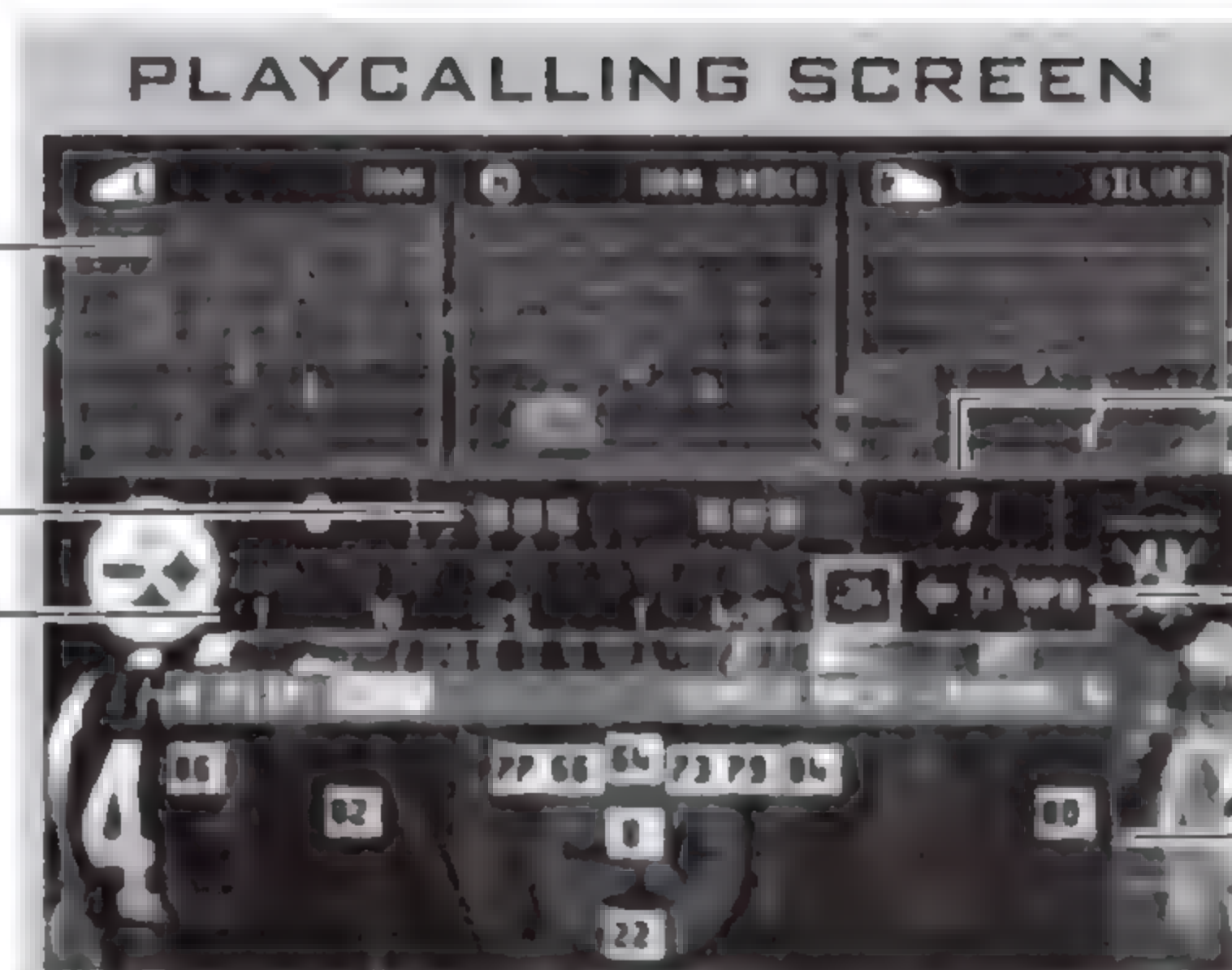
- ❖ Si le joueur contrôlé est à l'extérieur de l'écran, une flèche de la même couleur que l'indicateur de commande pointe dans sa direction à partir du bord de l'écran.

CHOIX DE JEU

Fenêtres de formation/jeu défensif (la défensive est toujours dans la partie supérieure de l'écran)

Temps d'arrêt restants

Informations sur les essais, le quart et le chrono



Pointage

Vitesse et direction du vent

Fenêtres de formation/jeu offensif

Pour sélectionner un jeu :

1. Appuie sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour sélectionner une formation (appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour parcourir les jeux lorsque possible). Une fois que vous avez choisi la formation et le set désirés, appuyez sur le bouton **A**.
 2. Une liste de trois jeux apparaît. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour parcourir les jeux offerts, puis appuyez sur le bouton qui correspond au jeu désiré.
- ❖ Pour retourner à la fenêtre précédente, appuyez sur le bouton **B**. Pour inverser les jeux (formation à l'autre extrémité du terrain), appuyez sur **SELECT**.

- ❖ Pour organiser une offensive sans caucus, appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé immédiatement à la fin du jeu (juste après le coup de sifflet). L'offensive omet le caucus, se place rapidement à la ligne de mêlée et refait le jeu précédent.
- ❖ Après chaque jeu, l'offensive a 40 secondes (25 après les pénalités et les temps d'arrêt) pour choisir un jeu avant qu'une pénalité pour avoir retardé la partie ne soit accordée. La défensive a cinq secondes pour choisir un jeu une fois que l'offensive est prête à dissoudre le caucus.

MENU DE PAUSE

- ❖ Pendant le jeu, appuyez sur **START** pour prendre une pause et accéder au menu de pause.

REMARQUE : Les options du menu de pause n'ont pas besoin d'explications, sauf celles décrites ci-dessous

SUBSTITUTIONS

Effectuez des substitutions au niveau de la formation et des joueurs ou réorganisez le tableau des performances.

DEPTH CHART (TABLEAU DES PERFORMANCES)

Pour réorganiser le tableau des performances pour toutes les positions :

1. Appuyez sur le bouton **L** pour balancer entre les positions.

2. Sélectionnez le joueur que vous désirez déplacer ou supprimer. Le curseur se déplace au champ du bas.
3. Sélectionnez le joueur que vous désirez utiliser comme remplaçant.

OFFENSIVE/ DEFENSIVE FORMATION (FORMATION OFFENSIVE/DÉFENSIVE) :

Pour sélectionner des joueurs individuels assignés à chaque formation.

1. Appuyez sur le bouton **L** pour parcourir les jeux/formations.
2. Appuyez sur le bouton **R** pour parcourir les positions.
3. Une fois que la position à changer est sélectionnée, appuyez sur le bouton **A**. Le curseur se déplace au champ du bas.
4. Sélectionnez un joueur de la liste et la substitution se fait.

AUDIBLES (CHANGEMENTS DE JEU)

Pour sélectionner vos changements de jeux offensifs et défensifs :

1. Sélectionnez OFFENSE ou DEFENSE.
2. Sélectionnez le jeu que vous voulez changer. Le curseur se déplace vers l'écran de choix de jeu.
3. Sélectionnez un nouveau jeu et ce jeu est assigné au bouton respectif.

SETTINGS (PARAMÈTRES)

Configurez votre jeu à votre goût. Voir *Paramètres de jeu*, p. 47 pour plus de détails.

MODES DE JEU

Jouez une saison complète de la NFL, participez à un exercice de deux minutes, entraînez-vous ou personnalisez et jouez une mise en situation.

SEASON (SAISON)

Tentez de remporter le championnat au cours d'une saison de la NFL.

ÉCRAN TEAM SELECT

Cochez les cases des équipes que vous désirez incarner durant la saison. Une fois terminé, appuyez sur **START** pour passer au menu Season.

MENU PLAY WEEK

À partir du menu Play Week, vous pouvez jouer ou simuler (l'ordinateur joue le match) les matchs à l'horaire. Pour jouer un match, placez la rencontre en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Un crochet apparaît. Appuyez sur **START** pour passer à l'écran Controller. Toutes les parties non cochées sont simulées.

APRÈS LA SAISON

Si vos équipes sélectionnées ne se rendent pas aux finales, vous pouvez jouer ou simuler toute partie restante.

TWO MINUTE DRILL (EXERCICE DE DEUX MINUTES)

Le match repose sur vous et le temps s'écoule rapidement. Croyez-vous pouvoir performer malgré la pression?

Pour commencer un exercice de deux minutes :

- 1.** À partir du menu Game Modes, choisissez Two Minute Drill.
- 2.** Appuyez sur le bouton **R** pour faire défiler les équipes défensives en ordre alphabétique.
Pour ajouter de joueurs supplémentaires, appuyez sur le bouton **L**.
- 3.** Placez un joueur en surbrillance et appuyez sur la **+croix directionnelle** ⇌ pour sélectionner une équipe.
- 4.** Appuyez sur **START** pour commencer.

SITUATION

Personnalisez et jouez n'importe quelle situation comme vous le voulez.

Pour jouer une certaine situation, choisissez chaque paramètre à l'écran Situation Setup, puis continuez comme vous le feriez en mode Play Now (voir *Play Now (Jouer maintenant)*, p. 37).

PRACTICE (PRATIQUE)

Perfectionnez votre style de jeu en vous pratiquant religieusement avec ou sans défensive.

MENU DE CONFIGURATION DE LA PRATIQUE

- | | |
|----------------|---|
| Team | Sélectionnez une équipe à contrôler. |
| Control | Contrôlez les équipes à l'OFFENSIVE , à la DÉFENSIVE, sur le BOTTÉ ou le RETOUR DE BOTTÉ. |
| Defense | Lorsque vous contrôlez l'offensive, vous avez la possibilité d'exécuter vos jeux avec ou sans défensive sur le terrain. Cette option est activée par défaut. |

MY MADDEN

Gérez des listes de joueurs, jetez un coup d'œil sur les cartes Madden et sur vos records et configurez les paramètres de jeu.

ROSTERS (LISTES DE JOUEURS)

Organisez votre tableau de performances pour chaque position, échangez des joueurs avec d'autres équipes, signez des contrats avec des joueurs libres et libérez des joueurs.

REMARQUE : Les échanges effectués à partir du menu principal sont seulement valides durant cette séance de jeu.

MADDEN CARDS (CARTES MADDEN)

Gagnez des jetons chaque fois que vous relevez un défi Madden, puis utilisez ces jetons pour acheter des cartes Madden qui amélioreront votre jeu.

SYSTÈME DE CLASSEMENT

Les cartes Madden subissent quatre catégories de classement : **(1) Power** indique la puissance d'une carte, **(2) Value** détermine le nombre de jetons que coûte la carte, **(3) Rarity** indique les chances d'obtenir une telle carte et **(4) Life** indique la durée de vie espérée d'une carte (illimitée ou unique).

STATUT DES DÉFIS

Tasks Completed	Pourcentage des tâches accomplies à un certain niveau.
Tokens Current Total	Nombre de jetons Madden que possède cet utilisateur.
Level Select	Afficher un des cinq niveaux de défis.
Token Scale Table	Nombre de jetons gagnés lors de la complétion d'une tâche à chaque niveau d'habileté.
Challenge Task Table	Liste des tâches pour le niveau sélectionné. L'échelle des jetons comporte une fenêtre en surbrillance autour du niveau auquel une tâche a été complétée.

LIVRE DE CARTES

Afficher les cartes amassées ou en acheter des nouvelles.

Pour jouer ou vendre une carte Madden :

1. À partir de l'écran du livre de cartes, sélectionnez une carte à vendre en la plaçant en surbrillance et en appuyant sur le bouton **A**. L'écran View/Activate Card apparaît.
 2. Choisissez ACTIVATE CARD ou SELL CARD BACK. L'écran du livre de cartes réapparaît.
- ❖ Pour désactiver une carte avant le début du match, sélectionnez-la de nouveau dans le livre de cartes et appuyez sur le bouton **A**. L'écran View/Activate Card vous offre l'option de la désactiver.

PARAMÈTRES DE JEU

Gameplay

Changer les paramètres de jeu don't la durée du quart, le niveau d'habileté (le niveau ROOKIE est pour les débutants, **PRO** est pour les joueurs intermédiaires, ALL-PRO est pour les joueurs intermediaires avancés et ALL MADDEN est pour les experts), le plafond salarial, etc.

Customize AI

Configurer le style de jeu des joueurs contrôlés par ordinateur.

Penalty Settings

Régler la fréquence des penalties à l'aide des curseurs.

MODE DE LIAISON 2 JOUEURS

Madden NFL 2005 vous permet de jouer contre un ami par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

- 1. Pour configurer un match Link Play :** Liez deux appareils Game Boy® Advance par le biais d'un câble Game Link® et appuyez sur **START** pour accéder au menu principal (tous les joueurs).
- 2.** À partir du menu principal, placez LINK PLAY en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Team Select apparaît (le menu Team Select apparaît seulement une fois que le joueur 2 s'est joint à la partie).
- 3.** Pour passer au terrain, suivez les instructions à la section *Play Now (Jouer maintenant)* (voir p. 37).

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322. Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais. **Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Photographie de la couverture de l'emballage : Tom DiPace Photography

Logiciel et documentation © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, John Madden Football, EA, EA SPORTS et le logo de EA SPORTS sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. © 2004 NFL Properties LLC. Les noms d'équipes et les logos d'équipes sont des marques de commerce des équipes indiquées. Toutes les autres marques de commerce liées à la NFL sont des marques de commerce de la Ligue Nationale de Football. Produit sous licence officielle de PLAYERS INC. Le logo de PLAYERS INC est une marque déposée de NFL players. www.nflplayers.com © 2004 PLAYERS INC. Riddell est une marque déposée de Ridmark. Corporation Game Boy Advance est une marque de commerce de Nintendo. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo)

n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat

Madden NFL 2005

1476905



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1476905
PRINTED IN USA